Discuts

Le magazine des manipulations sonores

NUMERO 10 - ETE 2013

VOUS N'AVEZ PAS ENCORE VOTRE ABONNEMENT ?

Recevez chaque trimestre et pendant un an les prochains numéros du magazine avec son gadget !!!

LES LUNETTES REC & PLAY

TON GADGET !

DANS CE NUMERO :

TARIF ABONNEMENT :
FRANCE : 6€
ETRANGER : 10€

RDV sur :
www.discuts.blogspot.com

Discuts

Edition numéro 10
Magazine trimestriel
Eté 2013
Vendu sur abonnement
Tirage : 500 exemplaires
Rédaction et publication :
Alexis Malbert
www.alexismalbert.com
Photographies et illustrations :
Alexis Malbert
Sauf ill. «La croisière se connecte» : captures d'écran prises sur le Web.
Sauf ill. Bionic Beauty Salon : Publicité de Comics USA Copyright General Mills Fun Group, Inc. 1976
Dessin interview McAlpin : reproduction d'après photo
www.princeton.edu/~mcm/
Mise en page et conception graphique :
Anne-Laure Malbert et Alexis Malbert
Relecture : Marie-Claire
Impression :
Madame édit'
www.madame-edit.fr

Le Blog du magazine :

www.discuts.blogspot.com

Avec des infos et des liens sur les différents articles de ce numéro. Des actualités sur le magazine, et plein de curieuses découvertes !

N'hésitez pas à nous contacter pour plus d'informations :

info.discuts@yahoo.fr

EDITO

Attention, le futur existe peut-être ! Ce dixième numéro lance-t-il le défi du tout numérique ? Les captures d'écran viennent illustrer nos pages, les données audio viennent enrichir notre propos… Il paraitrait que, seule, la vague de la réalité augmentée peut encore sauver le papier, mais non, il y a ici dans nos pages un profond désir de multiplier les outils de création, d'expérimentation et d'information. Pour résister aux modes, il n'y a qu'une chose à faire : inventer ! Internet ouvre aujourd'hui la voie sur toutes les connaissances, et l'avenir se fera par la discussion, l'échange… Nous allons parler, parler et encore parler ! Une fois assimilées, les données pourront s'exprimer à haute voix, et nous faisons le pari que le sonore prendra demain une place de plus en plus importante dans notre quotidien. Rassurez-vous, nous ne nous servons de l'ordinateur que grâce à nos expériences analogiques qui ont d'abord façonné nos sens. Notre engouement pour la manipulation sonore n'épargnera personne, nous entrons dans l'ère avec la ferme intention de faire fructifier les idées. Suivez-nous, nous vous recommandons le masque, le casque et le tuba, l'océan est encore plus grand que prévu !

Alexis Malbert

Discuts Le magazine des manipulations sonores

Lecteur MP3 trouvé lors de fouilles archéologiques organisées par Discuts.

A.M. Collection Discuts 2013

LA CROISIÈRE SE CONNECTE !

Devons-nous attendre de l'archéologie des médias qu'elle s'intéresse aux données numériques le jour où nous trouverons des disques durs enterrés six pieds sous terre ? Aujourd'hui déjà les fichiers se perdent et se détériorent dans les abysses des réseaux Internet, il suffit d'y plonger pour dénicher de curieuses épaves virtuelles. Internet est un monde en expansion où l'entropie n'existe pas, où la chronologie est difficile, et plus le territoire s'agrandit plus il prend de la profondeur. Il nous faut inventer et expérimenter de nouvelles méthodes de recherches, il s'agit là de mener une expédition en territoire vivant !

LA PÊCHE AUX PLAYERS

C'est toujours en recherchant un téléchargement précis que le chemin emprunté pour y parvenir peut être stoppé net par un nom de fichier inconnu. Les plateformes d'échanges de données truffées d'intitulés textes mal écrits, abrégés ou codés peuvent parfois attirer l'attention. Dans le pire du peer-to-peer il n'est pas rare de trouver de longues listes de titres énigmatiques tels que èAE¨=@ËÏç£+.mp3 ou $N,,,t0mÎ(¨.-%Ô.mp3 sur lesquels, évidemment, nous ne pouvons pas nous empêcher de cliquer. Généralement, ce genre d'attrape-curieux n'est pas intentionnel de la part de celui qui partage ses données. Si ce n'est pas un virus ou un lien vers une publicité douteuse, cela peut être, simplement, une pépite dissimulée ! L'étonnement ne s'arrête pas là : d'innombrables sites à buts lucratifs aux moteurs de recherches spécialisés, sont tous de véritables bazars à explorer. La conception d'un Player est un art qui se doit d'attirer l'œil, le copier/coller est fréquent sans parler du détournement de triangles, ronds et carrés ouvrant la porte à tous les divertissements. On se demande parfois si le bug vient de l'ordinateur ou de la tête du créateur, en particulier lorsqu'un Player est de manière graphique présenté flou, coupé, brouillé ou désordonné. Il y a là toute une collection à faire !

Discuts Le magazine des manipulations sonores

Capture WEB - A.M. Collection Discuts 2013

Player nostagique du vinyle.

UNE IDENTITE DU MP3

La représentation visuelle et numérique de l'enregistrement est encore popularisée par un langage pictographique recyclant les codes du support physique. Les images d'un vinyle, d'une cassette ou d'un cd sont des références directement liées à nos expériences, un certain goût pour le vintage. Il suffit de voir l'omniprésence des Ghetto-Blasters dans les clips musicaux. Et vous, comment dessineriez-vous le son MP3 ? Tâche effectivement difficile puisque l'objet n'est plus vraiment de la partie. Pourtant, il y a là quelque chose à inventer, le MP3 est davantage un nom que l'on peut user pour apporter de la modernité à tout et n'importe quoi. On peut tout vendre sous prétexte de high tech, comme la marque de gel douche « MP3 » nommée ainsi pour ses qualités durables et régénératrices (???).

COMPRESSION ET COMPREHENSION

Jusqu'à présent, plusieurs générations ayant connu l'avant-internet utilisent les réseaux pour partager leurs connaissances de la réalité matérielle. Les générations nouvelles, elles, n'échangent déjà presque plus que des expériences, aussi variées soient-elles, commentaires, chats, buzz… On est déjà propulsé dans l'autoréférence numérique. Un bruit mécanique étrange sorti de la tour d'ordinateur et hop ! On enregistre et partage le son pour demander de l'assistance technique aux autres internautes. Encore faut-il que la restitution sonore soit fidèle. L'utilisation du microphone intégré est une niche à parasites et autres distorsions audio. Compréhension rime avec compression, les oreilles mal initiées aux qualités médiocres du son ultra numérisé peuvent parfois faire de mauvaises interprétations à l'écoute. On le constate de plus en plus avec les jouets électroniques pour enfants comme la poupée parlante Fisher-Price américaine disant la phrase « as long as the light » devenant « Islam is the light », ou la version francophone du scandale avec le chien Bobby retiré de la vente qui, sensé dire « avec ma truffe, je renifle le monde » est naïvement interprété comme « avec ma queue, je vais niquer le monde » !

Capture WEB - A.M. Collection Discuts 2013

Authentique bouton mal cadré.

Des infos infiniment relayées qui valent souvent d'étranges commentaires comme celui-ci :
« *Je pense que les jouets qui ont trop une intelligence artificielle comme celui la c'est trop un signe de la fin des temps parce que apres ils vont trop nous conquerir avec skynet et tout, faut pas s'etonner qu'il dise trop de paroles sataniques. Bientôt il y a aura trop des hellos kitty qui chantent, et la je vous racontent trop pas les chattes s'y mettent.* »

INVENTIONS VIRTUELLES

Internet façonne la culture en faisant dominer l'image sur le son, comme le montre toutes ces publicités vidéo pour lecteurs MP3 qui se passent de narrateurs et se contentent juste d'apposer une musique en vogue. Pourtant Internet est bien un vivier de sons en tous genres et de voix enregistrées. Communiquer à haute voix demande plus de concentration qu'une frappe sur le clavier. Où sont ceux qui innovent dans le monde des médias sonores ? Le Voice-mail qui permet d'envoyer un court message enregistré n'a jamais vraiment eu de succès. Récemment, la startup française Bobler a développé le premier média social vocal. Son principe consiste à déposer un message à l'aide d'un dictaphone apparaissant sur l'écran. L'enregistrement est ensuite présenté sous forme de bulle que l'on peut géolocaliser et partager dans une communauté. On ne demande qu'à en entendre plus !

Capture WEB - A.M. Collection Discuts 2013

Tous les Players sont permis !

Le site trouvetamusique.com est aussi étonnant, on y laisse un air chanté ou fredonné pour retrouver un titre, les messages déposés deviennent des bouteilles à la mer parfois difficilement audibles. Cet outil peut cependant s'avérer utile lorsque des logiciels de reconnaissance musicale comme Shazam ou Tunatic ne trouvent pas de réponses à une demande trop atypique.

ECOUTES DU FUTUR

Dans la course aux formats audio il y a certainement beaucoup de choses à inventer. Evidemment le fichier MP3 n'est pas seul, les formats MP3i et LRC permettent d'intégrer des données textes ou graphiques, surtout utilisés pour les karaokés. Il existe des formats multipistes comme le MXP4 qui offre la possibilité de séparer les différentes pistes d'un morceau de musique. Les techniques de stéganographie peuvent aussi s'appliquer aux fichiers numériques, il s'agit là d'une dissimulation d'informations tenues

Discuts Le magazine des manipulations sonores

secrètes et contenues dans une même compression. Difficile d'écouter la musique sur le Net sans se passer de l'image, l'usage fréquent de la vidéo le prouve, rien qu'à voir le nombre de disques disponibles à l'écoute sur Youtube. Ce média qui n'est pas à l'origine destiné à la seule écoute devient le plus important jukebox jamais mis à disposition ! C'est souvent par accident que le son et l'image forment ensemble de nouveaux objets, comme d'étonnantes scènes filmées de concerts et diffusées sur la toile en oubliant d'uploader la bande audio. On a là des vidéos sonores fortuites sans son, la musique n'a plus qu'à être imaginée ! Enfin, le MP3 permet le spectaculaire. Le projet The MP3 Experiment est un flash mob dicté par la voix d'un instructeur

Capture WEB - A.M. Collection Discuts 2013

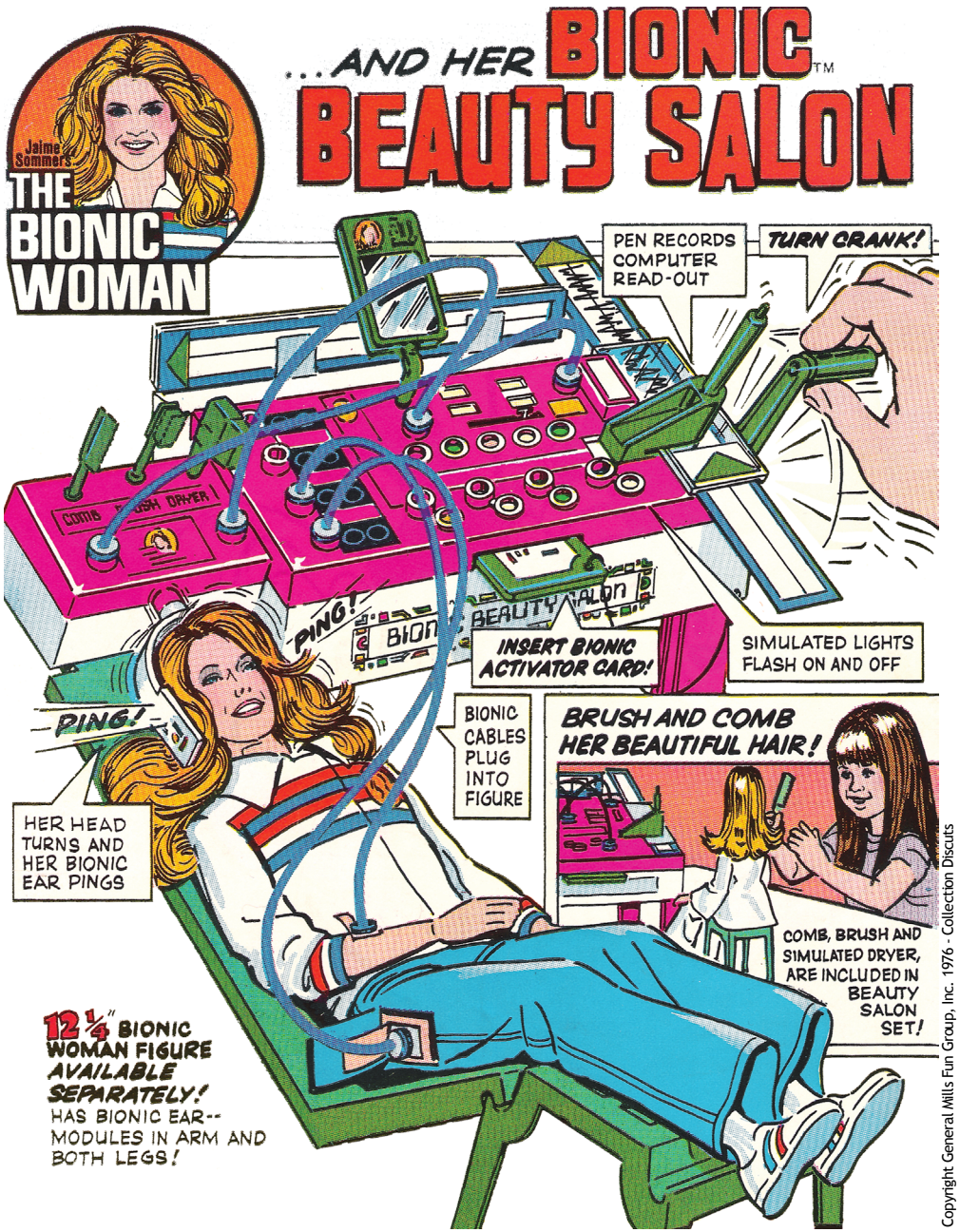
Télécharge ton fichier flou !

Capture WEB - A.M. Collection Discuts 2013

Dans le monde du chat...

téléchargée sur Internet. C'est alors que des centaines d'individus munis d'un portable adoptent simultanément toutes sortes de postures dans des espaces publics précis. Le sensationnel ne s'arrête jamais, le robot Curiosity écoute tous les matins de la musique sur Mars envoyée depuis la terre.

Peut-on attendre du numérique qu'il nous surprenne encore plus ? A force d'accumuler toutes ces données, nous constatons toute la richesse et la diversité qu'offre l'électronique à la gamme des supports sonores. A quand la musique télépathique ? Le son invisible ? L'audio augmentée ? La voix multidimensionnelle ? Nous ne sommes qu'aux balbutiements de la recherche mais nous commençons déjà à en avoir à dire, l'histoire continue à s'écrire… Il nous faut encore rêver de demain, à l'écoute de tous les mondes.



Copyright General Mills Fun Group, Inc. 1976 - Collection Discuts

Discuts Le magazine des manipulations sonores

INTERVIEW

Une oreille bionique

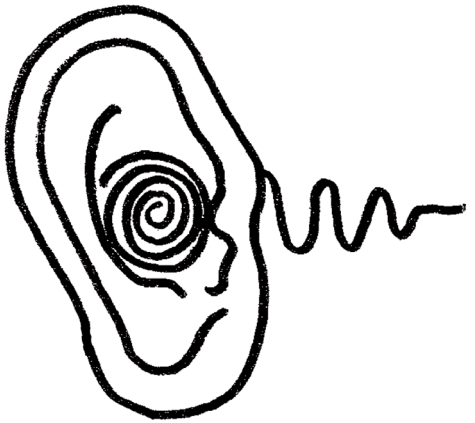
Une équipe de scientifiques de l'Université de Princeton aux Etats-Unis vient de mettre au point la première oreille bionique de l'histoire. Plus qu'une simple prothèse, cette invention promet de nouvelles fonctionnalités auditives, de quoi rêver ou cauchemarder sur l'avenir probable de notre écoute. Le Professeur Michael McAlpin qui dirige le laboratoire de recherche nous explique sa création post-humanoïde. Fini le temps du casque et du baladeur ?

Discuts : Comment avez-vous conçu cette première oreille bionique ?
Michael McAlpin : Nous avons utilisé une imprimante 3-D qui est aujourd'hui couramment utilisée pour le façonnage d'objets, vous dessinez la forme avec un programme informatique et l'imprimez par une technique de couches successives. Cette machine emploie d'ordinaire des matériaux plastiques, nous les avons ici remplacés par des cellules provenant d'une vache mélangées dans un gel liquide afin d'obtenir quelque chose de plus organique. L'opération a ensuite consisté à y introduire de minuscules particules d'argent dans une antenne bobinée permettant la captation des ondes radio. L'oreille peut ainsi interpréter différents signaux sonores. Après l'impression, l'oreille 3-D est souple et translucide, nous la laissons se reposer dans une boite de Petri pendant dix semaines afin que les cellules se multiplient, créant une couleur de peau et formant les tissus qui se durcissent autour de l'antenne.

D. : Avez-vous testé son application ?
M.McA. : Evidemment rien n'a été encore greffé sur un humain, nous avons fait une série de tests audio en adaptant des électrodes au dos de l'oreille. La première tentative a été de diffuser un extrait du classique « Für Elise » de Beethoven, bien réceptionné par l'organe bionique, une réussite !

D. : Quelle est l'utilité d'une telle invention ?
M.McA. : L'oreille 3-D n'est pas conçue pour remplacer celle d'un humain, même si la recherche vise à explorer une nouvelle méthode de combinaison électronique avec des matières biologiques. Nous voulions surtout faire une démonstration de concept cybernétique. On imagine que cette oreille pourrait remplacer de façon synthétique sa fonction humaine naturelle par une sorte de sixième sens électronique. Je pense avec un peu de folie que dans l'avenir notre monde qui devient de plus en plus numérique atteindra nos cinq sens traditionnels afin de rentrer en communication avec nos téléphones portables et nos ordinateurs. Demain peut-être vous et votre épouse pourriez être assis côte à côte sur votre canapé à regarder la télévision mais capter des signaux différents. Cependant, il est peu probable que quelqu'un souhaite remplacer ses oreilles juste pour avoir de nouvelles capacités, une telle greffe pourra en revanche se faire sur des personnes ayant de graves problèmes d'audition nécessitant une chirurgie reconstructive, une pièce de rechange augmentée en quelque sorte.

D. : Y-a-t-il eu d'autres travaux réalisés en ce sens auparavant ?
M.McA. : Hormis la fabrication de certaines prothèses auditives, qui sont principalement des systèmes d'amplification du son, il n'y a pas eu de recherches concrètes et similaires sur l'oreille dite bionique. Bien entendu, on en avait déjà eu quelques idées aux travers de l'imagerie populaire et de la science fiction, mais seuls les immenses progrès de la science et de la technologie d'aujourd'hui permettent une telle avancée. Auparavant, quelques chercheurs ont suggéré des



stratégies pour adapter des appareils électroniques au corps humain et les faire fusionner. Ils ont expérimenté avec des circuits imprimés à la surface de la peau, une application qui reste en deux dimensions et pose certains problèmes difficiles à résoudre. Les structures biologiques sont molles et spongieuses, composées principalement d'eau et de molécules organiques, tandis que les dispositifs électroniques classiques sont durs et secs, composés principalement de métaux, semi-conducteurs et matériaux inorganiques, tout ça ne s'accorde pas toujours bien. Notre travail, lui, suggère une nouvelle approche visant à construire et développer une synergie entre la biologie et l'électronique dans un format entrelacé en trois dimensions, une technique qui nous semble bien plus prometteuse et qui induit aussi une nouvelle façon de penser.

Extraits d'interview
Sur le Web : www.princeton.edu/~mcm/

Discuts Le magazine des manipulations sonores

MP3
NOSTALGIA
LE T-SHIRT DU FUTUR !
COMMANDE
TON
MP3
NOSTALGIA
sur le site de
Discuts